日本における子どもの真似（模倣）遊びへの注目

－ホイジンガとカイヨワの遊び論の受容の検討から－

久保　文香

キーワード：真似（模倣）遊び，ホイジンガ，カイヨワ

1. 研究の背景と意義

日本では、子どもの遊びに関して、社会学や心理学、歴史学といった多くの観点によって着目され、幅広い年代から研究が行われている。ホイジンガとカイヨワに関しても同様であり、遊び研究の先陣を切った遊び研究家として有名で、遊びに関する研究では、度々取り上げられている。今日、様々な視点に立って子供の遊びを明らかにしようとする試みがなされているが、子供の遊びとホイジンガやカイヨワの遊び論の関係を述べつつも現在の遊び論の検討に終始し、子供の真似（模倣）遊びとの関係には焦点が当てられていないように思われる。

本研究は、この真似（模倣）遊びに着目し、日本におけるホイジンガとカイヨワの遊び論の受容から、真似（模倣）遊びへの注目経緯を解明する。この注目経緯の解明には、次の意義を見出せる。すなわち、どのような日本の時代背景の中で、ホイジンガとカイヨワの遊び論が受容され、子どもの真似（模倣）遊びがいかなる位置付けで注目されるようになったのかを示すことが出来る。これは、子供の遊びの中でも、真似（模倣）遊びの価値を認識するための、有用な視点を示すだろう。

2.研究の目的と課題・方法

本研究では、日本におけるホイジンガとカイヨワの遊び論の受容を当時の時代背景と共に検討し、子供の真似（模倣）遊びへの注目経緯を考察することが目的である。この目的を達成するために、以下３点の課題を設定する。

1）ホイジンガとカイヨワの遊び論と真似（模倣）遊びの位置付けの解明

2）ホイジンガとカイヨワの遊び論の受容と時代背景の検討

3）上の二点を踏まえた真似（模倣）遊びへの注目経緯の解明

3.先行研究の検討

日本では「子どもの遊び」や、「ホイジンガとカイヨワ」に着目した研究は多く存在するが、カイヨワがホイジンガの遊びの分類を受けて、初めて真似（模倣）遊びという概念を付け加えたことに対して着目した研究はほとんどなく、十分な考察が加えられていない。また、日本において、ホイジンガとカイヨワの遊び論を受容していく中で、真似（模倣）遊びがどのような経緯を経て注目されるようになったのかについての研究は見当たらない。

4.主な研究史料

第１章では、両者の遊び研究の代表著書『ホモ・ルーデンス』と『遊びと人間』の複数存在する日本語翻訳版を見比べながら、慎重に記述の検討を進めた。（主に 1963 年版、1990 年版を使用）

第２章では、1960 年代から 1990 年代までの遊びについて取り上げられた著書、論文を幅広く検討し、『体育科教育』掲載論文を主要史料とした。また、幼児教育分野や心理学分野の論考も検討の対象とした。

5.本論

本論は２章構成であり、１章では、ホイジン

ガとカイヨワの遊び論と真似（模倣）遊びの位置付けにおける特徴を、続いて2章では、日本における両者の遊び論の受容と真似（模倣）遊びへの注目経緯を明らかにした。

5.1　ホイジンガとカイヨワの遊び論と真似（模倣）遊びの位置付けにおける特徴

ホイジンガは、「人類の文化はすべて遊戯の中に生まれ、遊戯の中に発展した」と主張し、人間生活の本質や人間存在の根源は「遊び」だと考え、この概念を『ホモ・ルーデンス』とした。カイヨワは、ホイジンガの研究を受け継ぎながら一部で批判し、新たな遊びの概念である「物まねと演技（ミミクリ：模擬）」を付け加えた。

両者の遊び論における、真似（模倣）遊びの位置付けを検討すると、次の二点のことが明らかになった。一点目は、ホイジンガは、子どもの真似（模倣）遊び自体を認識はしていたが、人間の生活全体に当てはまる遊びの定義を重要視したため、真似（模倣）遊びをわざわざ遊びの分類中に組み入れなかったことである。二点目は、カイヨワはホイジンガと異なり、子どもの遊びも視野に入れて、遊びの分類を検討し直したため、真似（模倣）遊びの位置付けを明確にしたことである。

5.2　日本におけるホイジンガとカイヨワの遊び論の受容

1）社会学、歴史学分野における受容

「人間の遊び」という観点から余暇やレジャーについて注目されるようになり、1970年代から1980年代の移り変わる日本の余暇社会の中で、両者の遊び論は共に高く評価された。

2）幼児教育分野における受容

1980年代以降、幼児や保育、発達といったキーワードから遊び研究は加速し、幼児期への注目が高まる中、「遊び」が重要だとされ、ホイジンガとカイヨワに注目された。両者の遊び論は、幼児期にはそぐわないものだとされ、両者の定義を踏まえ、乳幼児の遊びが定義されることとなった。

5.3　日本における真似（模倣）遊びへの注目経緯

1960年代、国内からの影響（①高度経済成長、②レジャー・余暇化、③東京オリンピック）と国外からの影響（①アメリカのレクリエーション研究、②西ドイツのゴールデンプラン政策）によって、日本では子どもの遊びに注目が高まった。その後、「何故遊びが大切なのか」という遊びの質へと焦点が当てられ、ホイジンガとカイヨワが主張していた「遊びは本来、自由で自発的で楽しい活動であり、現実世界とは違う虚構の世界で行なわれるものだ」という遊びの定義が思い出されることとなった。1980年代後半における子どもの遊びの状況と、両者の主張を比較すると、「強制（おしつけ）された遊び⇔自由な遊び」「現実世界に近い遊び⇔虚構世界で行われる遊び」という二点で相違が生まれており、時代背景の変化により遊びの実態も変化し、昔の遊びの復興が必要とされた。その時に大きく注目されたのは、当時求められた遊びの質と一致した、「自由で虚構の世界における遊び＝真似（模倣）遊び」であった。

6.結論と今後の課題

本研究を通して、ホイジンガとカイヨワの遊び論の受容から、日本における真似（模倣）遊びへの注目経緯が明らかになった。遊び研究の先陣を切ったホイジンガとカイヨワの遊びそのものに注目した姿勢、また、カイヨワが初めて遊びの中に真似（模倣）遊びを付け加えたことは、幼児教育分野や、発達心理学分野で注目され、日本においても真似（模倣）遊びの研究は進んだ。時代と共に、ホイジンガとカイヨワが主張した遊びのあるべき姿は失われ、遊びの変容が起きたことは注目すべき重要な視点である。

子どもにとって、本来の自由な遊びが失われ、遊びを創造出来ないでいる今、真似（模倣）遊びへの注目を通して、子どもの遊びがどのように捉えられるべきなのかは、今後更なる検討が必要であると考える。　（指導教員　秋元忍）